LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

WWW.GAMEPLAYER.IT MENSILE - OTTOBRE 2012

77

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!

METAL GEAR SOLID RISING

KOJIMA E IL RITORNO DI RAIDEN!

LITTLE BIG PLANET

SACKBOY APPRODA SU PS VITA!



REMEMBER ME.

CAPCOM ESPLORA LA MEMORIA!

SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Simone Ceccarelli, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Giulio Aterno, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace, Giuseppe Pirozzi, Davide Begni, Francesco di Marzo, Salvatore Miranda

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco)*

EDITORIALE

Ottobre è il mese decisivo: chi conosce il mercato dei videogiochi sa bene che è proprio con l'autunno che arrivano i titoli più attesi dell'anno. Qualche nome? **Halo 4** e **Assassin's Creed III** per esempio. Il rilascio di queste **Triple A** è ormai imminente e gli ultimi giorni del mese scandiranno dunque il countdown delle *release* pre-natalizie: noi siamo pronti già da ora a scommettere sulla qualità di entrambi i titoli. Ma nel frattempo... buona lettura!

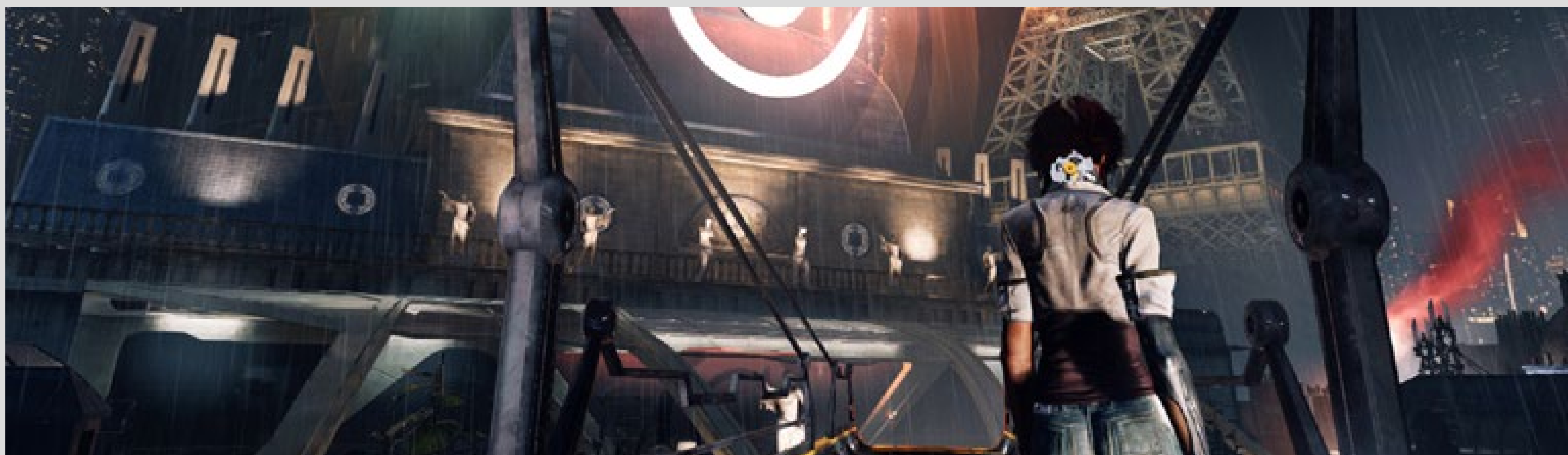


CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TUTTI GLI ARTICOLI DEL MESE!

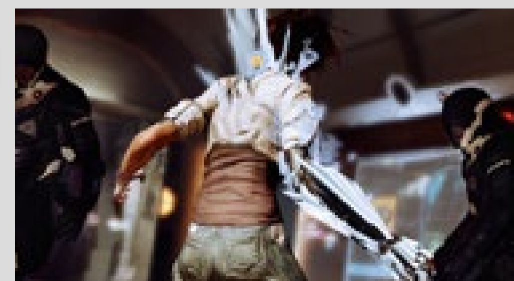


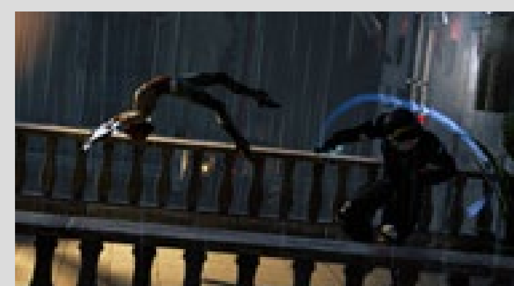


capcom punta al futuro dell'azione!

Nuovi dettagli sul promettente Remember Me, in arrivo nel 2013

Capcom è decisa a segnare un nuovo standard nel campo dei videogiochi: preparatevi dunque a questo nuovo **Remember Me**, *action adventure* dal grande impatto tecnico presentato durante la scorsa edizione del **Gamecom**. Adesso emergono nuovi dettagli: il gioco è ambientato in una Parigi futuristica, nel 2084, dove risulta possibile manipolare le menti per leggere, alterare o cancellare i ricordi altrui. Noi impersoneremo **Nilin**, agente di polizia che si ritrova senza memoria... L'uscita è prevista per Maggio 2013 su **PC**, **XBox 360** e **PS3**.







Dead space 3 è vicino!

Immagini e dettagli sul nuovo survival...

EA ha rilasciato nuove immagini relative a Dead Space 3. Gli screen mostrano una qualità grafica sopra la media oltre alla possibilità di ricorrere alla spinta propulsiva posta sotto gli stivali della tuta, come già accadeva nel secondo episodio. Se anche la modalità co-op si rivelerà azzeccata, a febbraio avremo un nuovo capolavoro!



Halo 4 disponibile per la pirateria

In rete è possibile trovare il gioco nei circuiti Torrent e P2P

Mancano tre settimane all'uscita di Halo 4, ma già l'FPS di 343 Industries è approdato nei circuiti dei **Torrent** e dei **P2P**. E mentre **Microsoft** si sta muovendo assieme alla polizia per eliminare gli spoiler da **Youtube**, oltre a rintracciare i pirati, **Frank O'Connor** di **343 Industries** riferisce che la pirateria è inevitabile su giochi di questo calibro. Peccato!







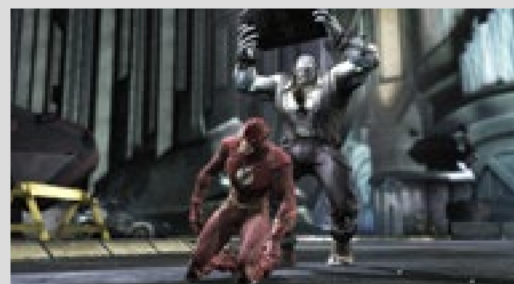
Borderlands 2: il DLC

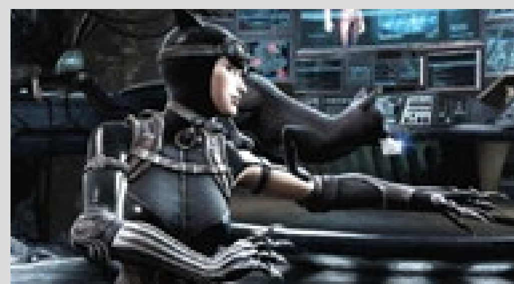
Avventura dedicata a Captain Scarlett...

La prima grande espansione di Borderlands 2 sarà dedicata a Captain Scarlett ed i suoi **Pirate's Booty.** Il nuovo add-on è stato smascherato grazie ai trofei della versione **PlayStation 3**, aggiunti con l'aggiornamento di **Mechromancer**. Sarà presente la nuova location di **Oasis**, nuove missioni, armi, boss, raids e livelli di rarità. Niente male!







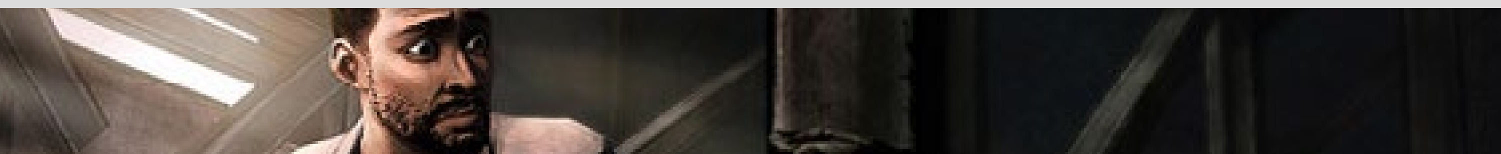


Una freccia verde per Injustice!

Svelato il decimo personaggio del nuovo picchiaduro targato DC

Non è Robin Hood ma molti fan DC Comics lo conosceranno senz'altro: vestito di verde con arco e frecce altrettanto verdi... E' **Green Arrow**, presentato nella decima rivelazione del roster di **Injustice: Gods Among Us**, picchiaduro che riunisce una lunga serie di personaggi **DC**. Nel gioco, tutti i supereroi che conoscevamo hanno assunto una nuova personalità conturbante, che può assumere pieghe decisamente negative, assottigliando di parecchio il confine tra bene e male... Non resta che sperare in una vera hit!





The Walking Dead arriva... con patch

Rilasciato in Nord America, ha presentato bug nei salvataggi...

E' stato rilasciato nel Nord America il quarto episodio di **The Walking Dead**. A pochi giorni di distanza dal lancio ufficiale, alcuni utenti hanno trovato i salvataggi corrotti o del tutto cancellati un po' su tutte le patta-forme, ma **Telltale** promette di risolvere queste problematiche entro breve tempo. La patch è dunque vicina... e anche la versione europea!







PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: KONAMI / GENERE: AZIONE / USCITA: 02 - 2013

METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

ANTEPRIMA completa

A cura di: Giovanni Vincenti

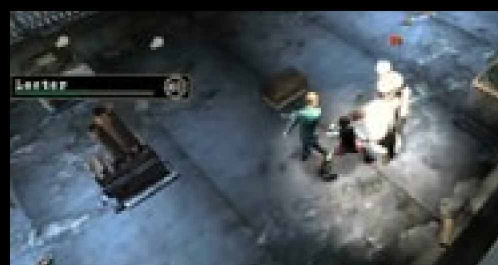


Metal Gear Rising: Revengeance è un fulmine a ciel sereno: un cambio di rotta videoludico così drastico da decretare uno scetticismo diffuso. A curare il titolo è **Kenji Saito**, che ha intenzione di dare una nuova concezione a questa leggenda videoludica. Le vicende narrate sono focalizzate su **Raiden**, in un arco temporale successivo agli avvenimenti narrati in **Guns of The Patriots**. Il nostro cyborg umano lavora per una delle tante agenzie militari private il cui tornaconto va ben oltre i semplici affari finanziari. Ma qualunque sia il nemico, **Raiden** non sembra farsi troppi scrupoli di tagliuzzare chiunque con la sua **Vibroblade**, attraverso rallentamenti temporali in cui potremo effettuare combo devastanti... per un gameplay decisamente action e poco stealth. In termini grafici è piuttosto evidente, anche dai video rilasciati in rete, come il gioco riesca a muoversi senza problemi ai **60FPS** fissi. **Metal Gear Rising: Revengeance** è quanto di più coraggioso possa essere proposto in tema, ma una cosa è certa: **Platinum Games** gioca la carta dell’action nel tentativo di rivoluzionare la concezione generale dello straordinario brand nipponico!











PIATTAFORMA: PS VITA / PUBLISHER: KONAMI / GENERE: SURVIVAL HORROR / USCITA: 11 - 2012

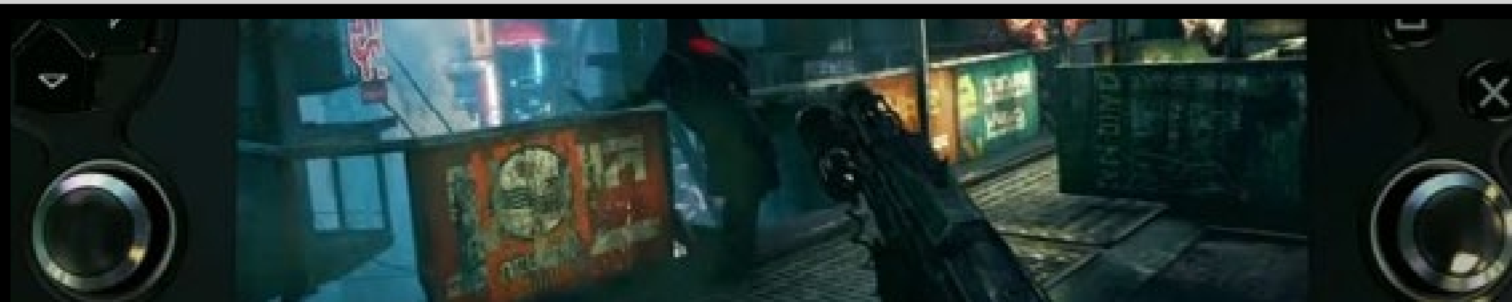
SILENT HILL: BOOK OF MEMORIES


ANTEPRIMA completa

A cura di: **Cesare Arietti**

La paura arriva su PS Vita! Konami è al lavoro su Silent Hill: Book of Memories. Preparatevi a grandi cambiamenti, a partire dalla possibilità di creare il proprio personaggio: non dovremo più seguire la storia di un protagonista predefinito e, soprattutto, non dovremo più giocare in solitaria, grazie alla nuova modalità co-op. Lo stile grafico presenta una visuale isometrica con orde di nemici da sconfiggere, in maniera simile a **Diablo**. Un cambio di rotta fortunato? Aspettiamo novembre per la recensione completa!





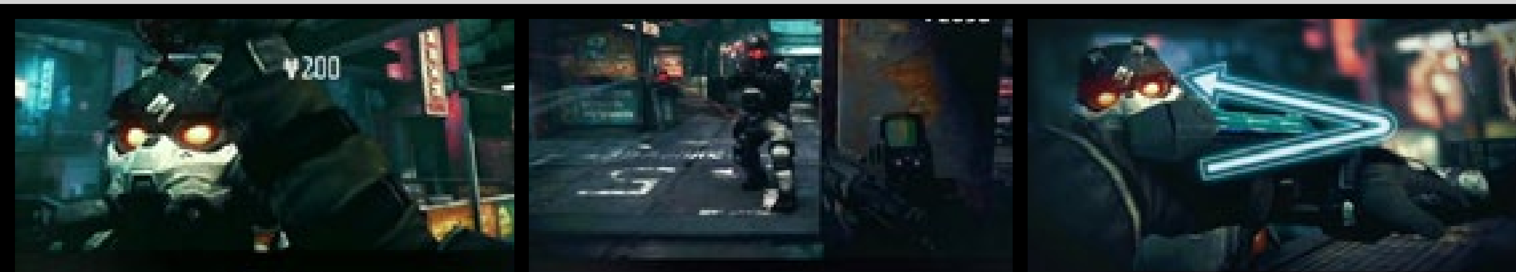
PIATTAFORMA: PS VITA / PUBLISHER: SCEE / GENERE: FPS / USCITA: TBA 2013

KILLZONE MERCENARY


ANTEPRIMA completa

A cura di: **Simone Giorgi**

Sony ha deciso di produrre un nuovo episodio di Killzone, questa volta destinato al parco ludico della **PS Vita**. Visto lo stato di sviluppo ancora iniziale, su questo **Mercenary** aleggia un certo riserbo: sembra però che a condurre il filo della storia sarà un preparatissimo mercenario, al quale verranno assegnate svariate missioni. Il **touch screen** verrà sfruttato per le esecuzioni brutali corpo a corpo: così come accadeva nel terzo episodio (dal quale riprende anche lo stile grafico), potremo ricorrere a colpi cruenti per eliminare i nostri nemici. Le possibilità di trovarci davanti ad una **killer application** ci sono tutte: speriamo di non sbagliare!



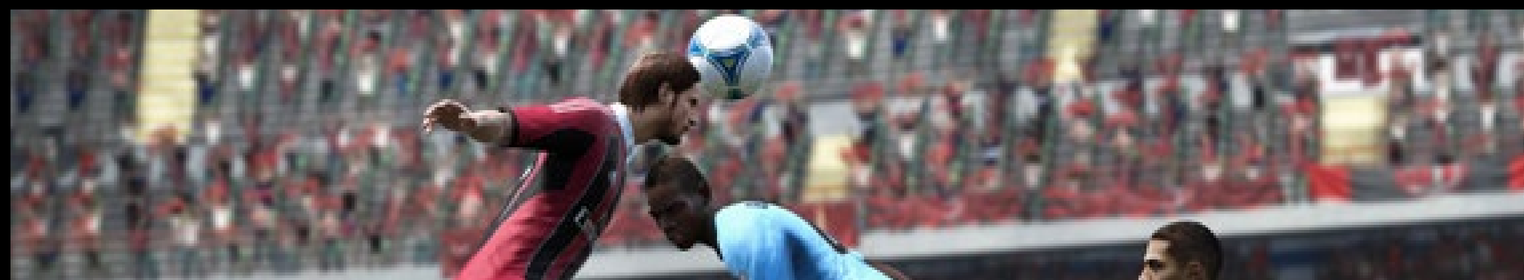


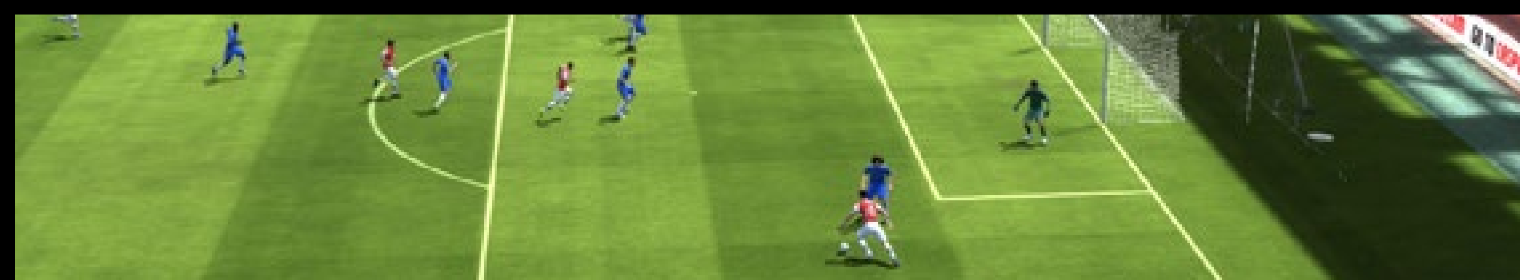
FIFA 13



RECENSIONE completa

Alessio Calace

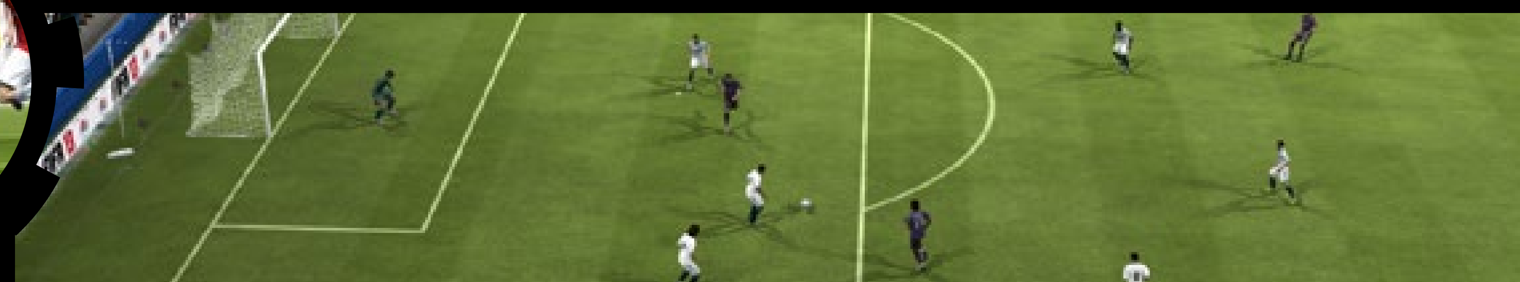




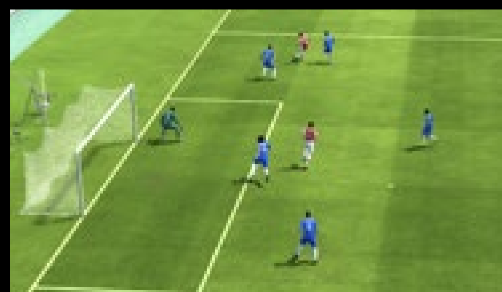


Da più di tre anni il calcio proposta da David Rutter ed Electronic Arts ha convinto definitivamente gli appassionati di tutto il mondo, portando nelle nostre console un prodotto profondo, simulativo ed appagante. E' giunto quindi il momento di scendere nel campo di **FIFA 13** e scoprire se le premesse di innovazione, miglioramenti e nuove meccaniche sono state confermate... Con l'edizione 2012, **EA** ha introdotto meccaniche come la **Difesa Tattica** e l'**Impact Engine**, che hanno modificato sostanzialmente il feeling in campo rispetto alla versione del 2011. Questa volta gli sviluppatori si sono concentrati sull'affinamento di queste dinamiche. L'**Impact Engine** torna quindi ulteriormente perfezionato, eliminando









gran parte dei bug che inficiavano la sua prima iterazione. Le **routine** di calcolo degli impatti sono varie e credibili, coerenti con velocità, massa, forza e fisicità dei calciatori. Allo stesso modo, è stata riveduta la fisica del pallone (in particolar modo dei cross). Il lavoro di perfezionamento del gameplay del predecessore è ulteriormente potenziato dalla introduzione del **First Touch Control** e da un nuovo sistema di dribbling, grazie al quale è possibile fermarsi e giocare di suola con la sfera. Le nuove meccaniche di stop permettono di addomesticare un lancio di 30 metri non è più attraverso automatismi scontati, ma con il giusto tempismo e la strategia. Il motore grafico non presenta sostanziali cambiamenti, se non per quanto riguarda una migliore realizzazione del pubblico, dei manti erbosi e della fluidità generale. Il sonoro rende ottimamente l'atmosfera e la colonna sonora risulta di altissimo livello. Unica pecca è il commento, che non presenta reali innovazioni. **Fifa 13** è un prodotto completo, che saprà regalarvi senza dubbio ore di divertimento e appagamento.



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: EA

SVILUPPO: EA SPORTS

GENERE: SPORT

GIOCATORI: 1 - 22

SITO UFFICIALE

Grafica	*91*
Sonoro	*82*
Giocabilità	*97*
Longevità	*95*

COMMENTA

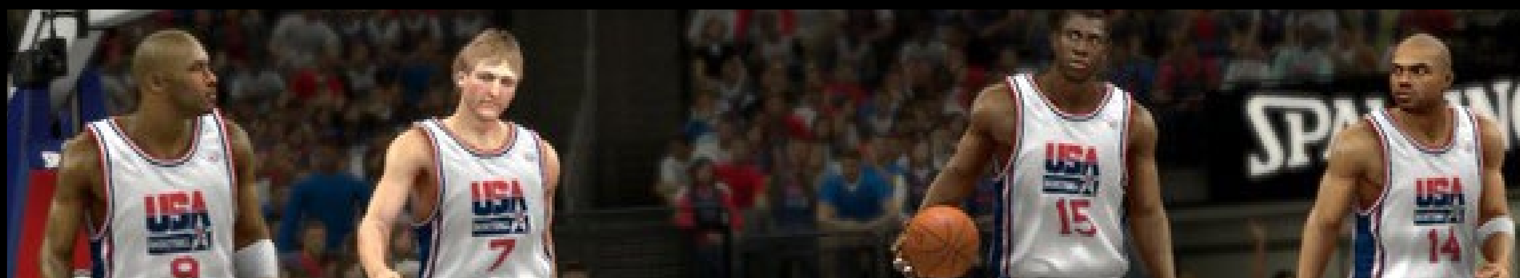
GLOBALE **93**

Diventa Collaboratore | GAME sul tuo sito | Seguici su Facebook

NBA 2K13

RECENSIONE completa

Emanuele Giorgi



In casa 2K lo slogan "*Ti piace vincere facile?*" sarà ormai diventato un moto di scherno verso i rivali, che sul campo della pallacanestro virtuale latitano ormai da lungo tempo. Inoltre, a rendere ancor più spianata la strada del successo ci ha pensato **EA** che, con la cancellazione del suo **NBA Live 13**, ha praticamente deposto le armi al cospetto della produzione targata **2K Games**. Eppure, nonostante questa corsia preferenziale, in questo nuovo appuntamento il titolo ha saputo ripetersi migliorando la sua intelaiatura. Come? Vediamolo insieme! Il gameplay di questo **NBA 2K13** rispetto al suo predecessore risulta ancor più profondo e grazie al sistema **free style** i match giocati go-













dranno di un impatto simulativo davvero impressionante. Questo anche grazie alla sempre più raffinata riproduzione della statura degli atleti, rappresentati nella maggior parte come le rispettive controparti reali. A migliorare il realismo arrivano le special skill, ovvero delle abilità diverse assegnate per ogni protagonista. Per impreziosire le meccaniche di gioco e a renderle più realistiche è stato introdotto il **Dynamic Shot Generator**, che combina lo stick destro alla pressione del grilletto predisposto per il tiro: grazie aciò ogni tentativo a canestro subirà delle varianti diverse. L'unica pecca che si possa ascrivere al nuovo sistema è l'effettiva difficoltà che potranno incontrare i novizi nel padroneggiare una giocabilità basata su più pulsanti. Sul fronte estetico, **NBA 2K13** setta lo standard qualitativo: animazioni convincenti e realistiche, stadi curati col solito stile e coreografie coinvolgenti lasciano davvero il segno. Il comparto audio serba per gli appassionati della musica una sorpresa, ovvero la firma del mitico **Jay Z** sulla colonna sonora. **NBA 2K13** è davvero una perla nel campo delle simulazioni cestistiche assolutamente imperdibile. Impossibile non consigliarlo.



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: 2K SPORTS

SVILUPPO: VISUAL CONC.

GENERE: SPORT

GIOCATORI: MULTIPLAYER

SITO UFFICIALE

Grafica	90
Sonoro	90
Giocabilità	93
Longevità	90

COMMENTA

GLOBALE 92

RESIDENT EVIL 6

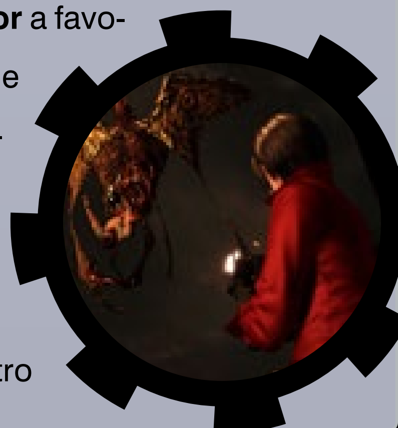
RECENSIONE completa

Simone Giorgi





Che la natura di Resident Evil stesse cambiando, quasi avvelenata dal suo stesso virus, lo si era intuito dal precedente quinto capitolo. Ora la conferma definitiva arriva da questo sesto episodio il quale sancisce l'abbandono del **Survival Horror** a favore di uno stile totalmente action. Scordatevi i vecchi momenti di adrenalina e terrore pulsante, abbandonate ogni sogno di riassaporare quelle sensazioni angosciose, ora la parola d'ordine è azione... Le nuove leve potranno anche apprezzare il cambio di marcia, ma dubito fortemente che chi ha amato e conosciuto il vecchio **Resident Evil** possa promuovere appieno il nuovo concetto. L'avventura principale può essere affrontata con quattro

















differenti personaggi, ognuno dei quali risulta dotato di un proprio stile. La giocabilità varia da personaggio a personaggio: se per **Leon** potremo ritrovare qualche elemento visto in passato, per **Chris** avremo modo di sperimentare uno stile simil **Call of Duty**, con sparatorie al limite della follia, coperture strategiche vicine al più noto **Gears of War e** chi più ne ha più ne metta. Non mancano però alcuni problemi: i movimenti dei personaggi sono in alcuni casi troppo scattosi, uniti alla difficile gestione della telecamera. La sceneggiatura inoltre non raggiunge mai vette di assoluto spessore, lasciando più di una volta qualche perplessità per le scelte operate. Sul fronte tecnico, il titolo alterna soluzioni visive piuttosto buone, come i modelli dei protagonisti, a texture indecenti. Capitolo sonoro: il titolo offre un doppiaggio completamente in italiano con voci azzeccate, mentre garantisce un comparto audio nella media. La longevità si attesta invece su standard davvero elevati, grazie alle quattro diverse storie da portare a termine. In definitiva, chi non ha conosciuto il brand negli splendori iniziali potrà benissimo beneficiare di questo action game in salsa horror. I puristi del genere ne stiano alla larga...



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: CAPCOM

SVILUPPO: CAPCOM

GENERE: AZIONE

GIOCATORI: 1 - 2

SITO UFFICIALE

Grafica	70
Sonoro	85
Giocabilità	70
Longevità	85

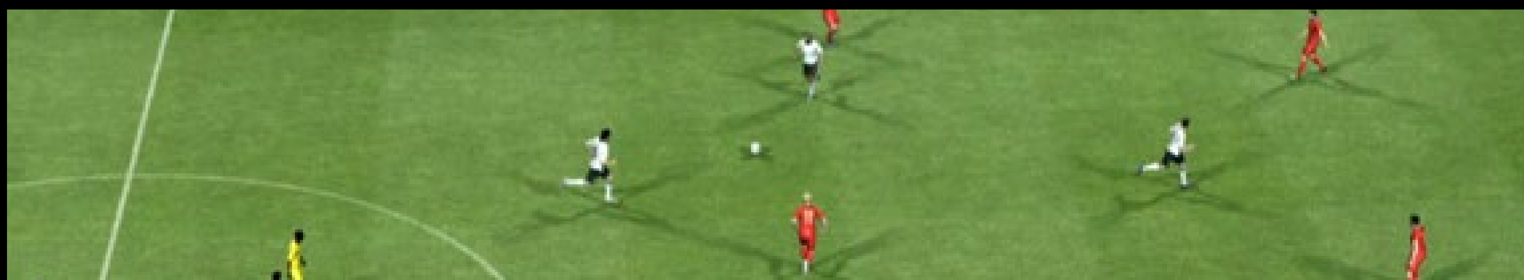
COMMENTA

GLOBALE 75

PRO EVOLUTION SOCCER 2013


RECENSIONE completa

Simone Ceccarelli



Puntuale, con l'inizio dei maggiori campionati di calcio europei, arriva anche il confronto stagionale fra i due videogiochi che riproducono tale sport, FIFA e PES. A dare il calcio d'inizio è **Konami**, che prova a ribaltare una situazione favorevole da qualche anno al gioco targato **EA Sports**... Al primo avvio di **PES 2013** verremo dunque invitati a partecipare a delle sessioni d'allenamento specifico, utili per imparare le nuove mosse e le tattiche implementate. Purtroppo non saranno immediate, ma richiederanno parecchio impegno per essere pradoneggiate al meglio. Tutte queste novità saranno utilissime in campo per superare le difese più impegnative, sia contro avversari umani che con la

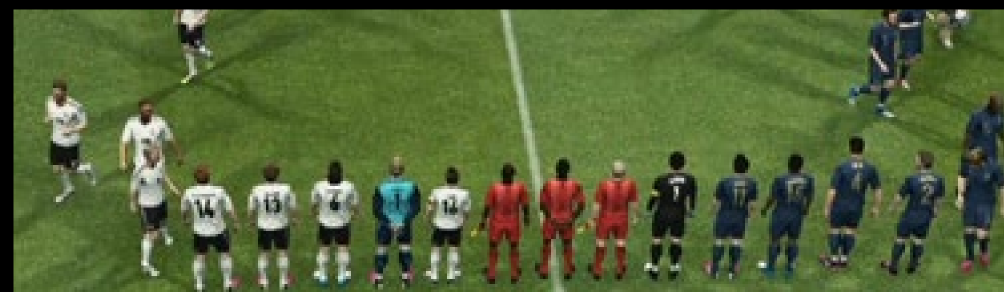












CPU, in grado di dare del filo da torcere anche ai giocatori più navigati. La velocità di gioco ha subito una riduzione: pur continuando a premiare i tocchi di prima, i passaggi in profondità e gli uno due veloci, adesso ci sarà più spazio per un impostazione di gioco leggermente più ragionata che andrà a favorire chi sfrutterà al meglio le capacità dei propri giocatori, grazie anche al **Player ID**, che fa spiccare i campioni rispetto al resto dei giocatori "normali"; ma non basterà affidarsi ai fenomeni per portare la squadra alla vittoria, dovremo sfruttare bene anche il resto dei giocatori e le tecniche acquisite con l'allenamento specifico: questo garantisce partite più equilibrate e premia l'abilità del giocatore piuttosto che la scelta della squadra. **PES 2013** risulta migliorato dal punto di vista grafico grazie alle nuove animazioni dei giocatori, che risultano più fluide pur mantenendo un po' di legnosità nei movimenti. Nel complesso **PES 2013** torna in carreggiata riproponendo tutti gli elementi che hanno reso celebre la serie. Sicuramente si tratta di un buon modo per salutare il vecchio motore grafico ed un ottimo antipasto in attesa di vedere le novità che il **FOXEngine** porterà in dote.



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: KONAMI
SVILUPPO: KONAMI
GENERE: SPORT
GIOCATORI: MULTIPLAYER

SITO UFFICIALE

Grafica	86
Sonoro	80
Giocabilità	86
Longevità	88

COMMENTA

GLOBALE 85

LITTLEBIGPLANET

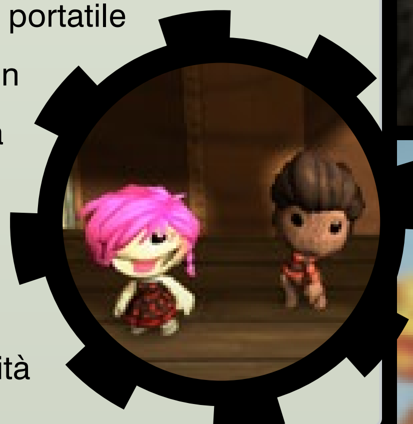
RECENSIONE completa

Simone Ceccarelli

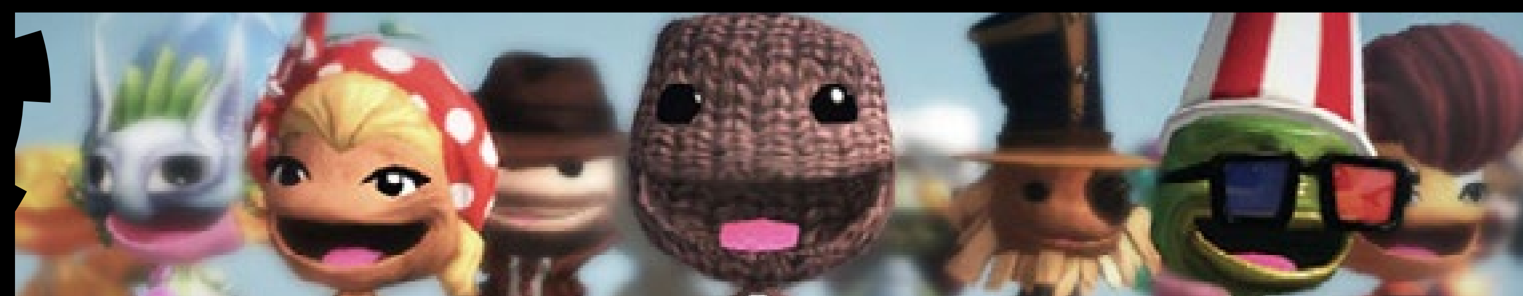


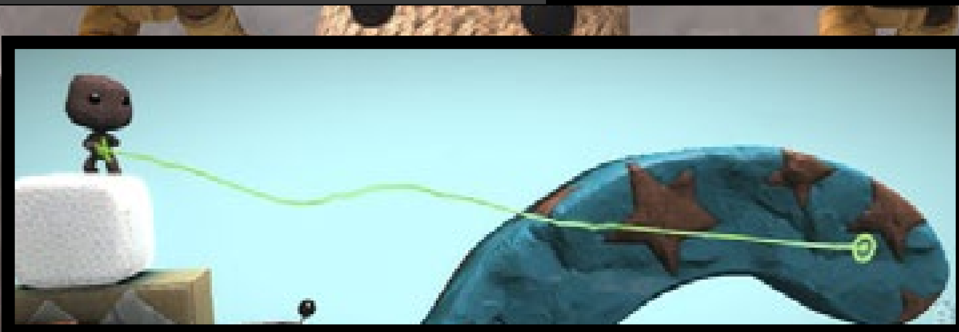
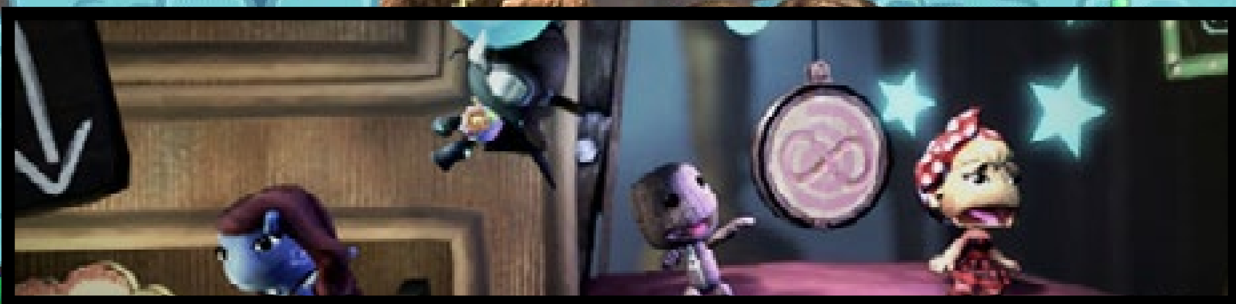
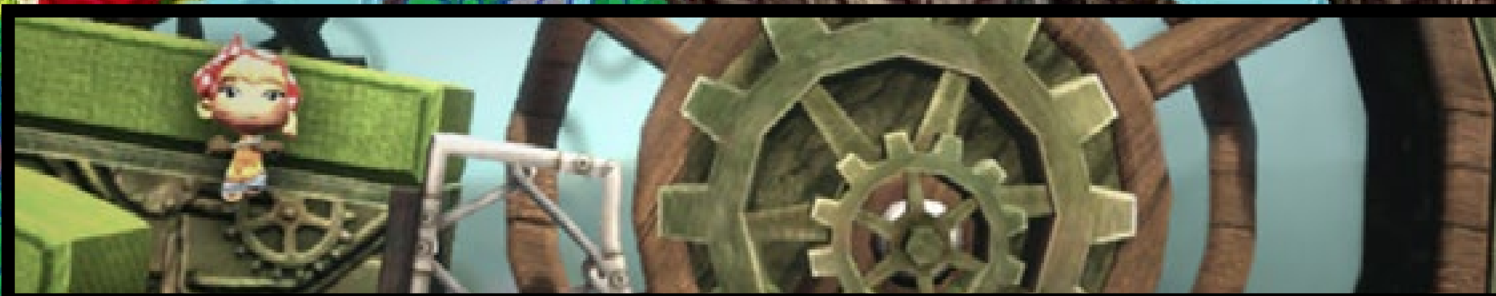
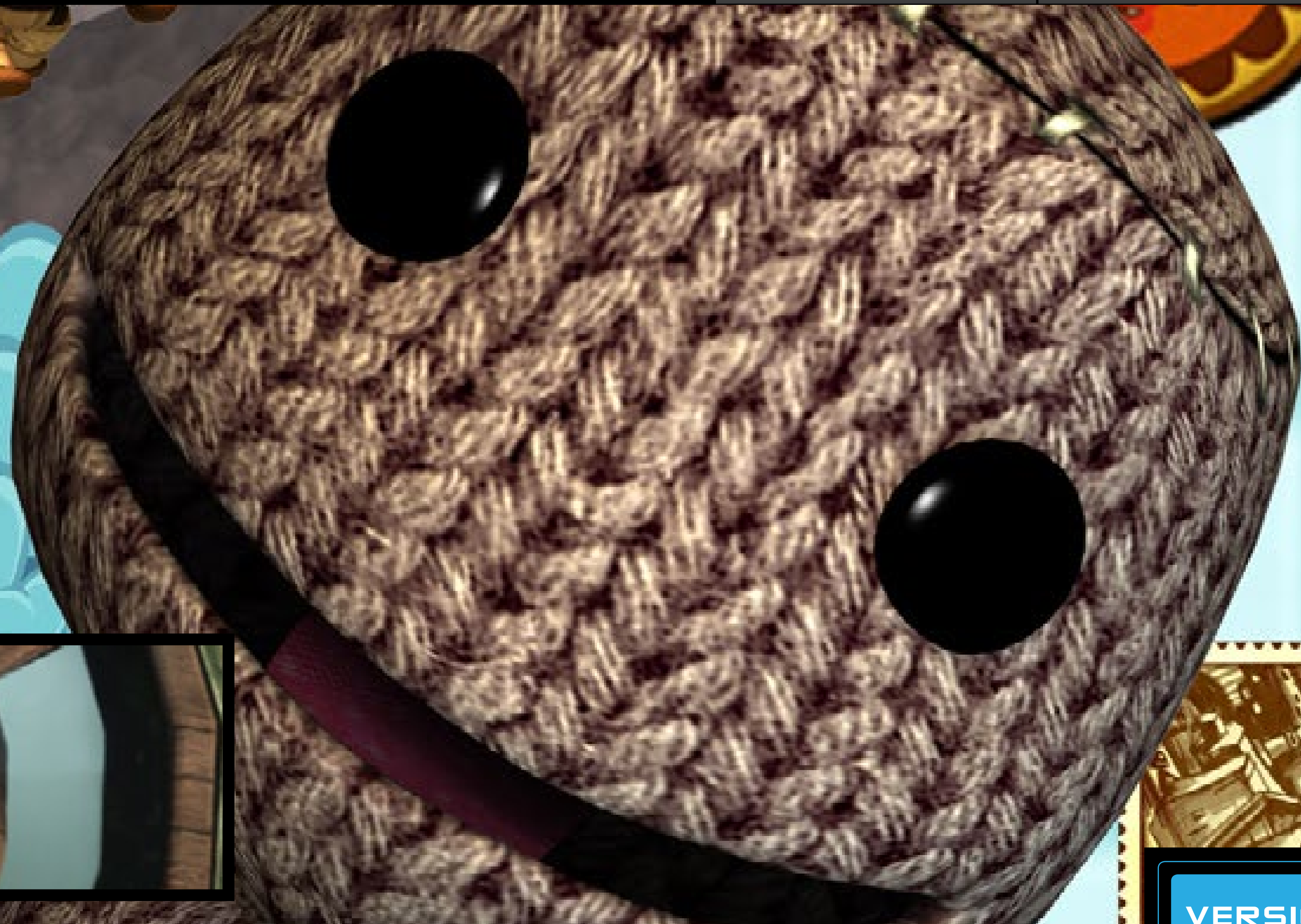


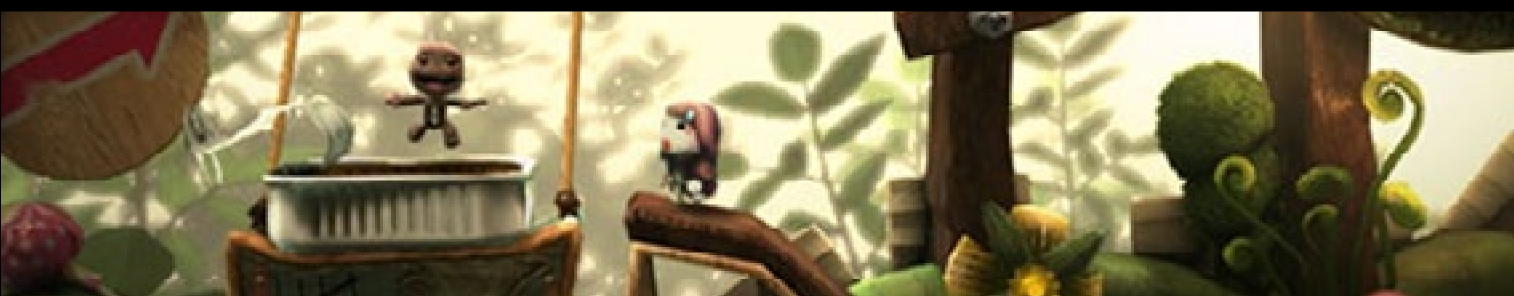
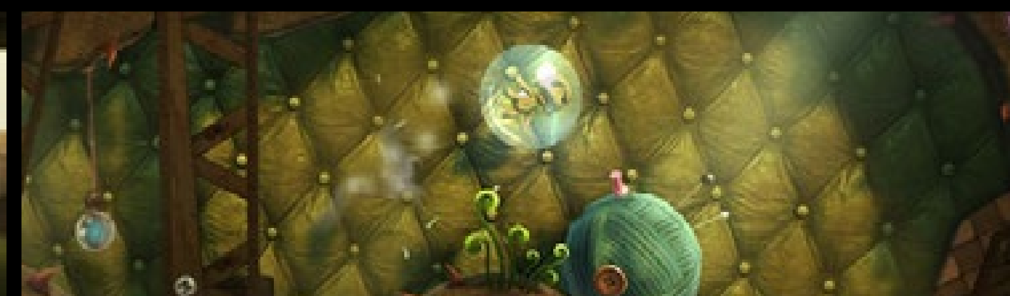
Esiste un mondo fantastico dove ognuno è in grado di creare con la propria immaginazione: è la realtà di LittleBigPlanet, che approda su PS Vita. Riusciranno gli sviluppatori di **Double 11** ad avere successo anche sulla neonata console portatile di **Sony**? Come avvenuto nei due capitoli per **PS3**, il titolo ci catapulta in un mini tutorial al primo avvio del gioco: in questo modo faremo la conoscenza dei comandi base e apprenderemo la storia della campagna del single player. Il pianeta **Carnevalia** è diventato un luogo oscuro da quando il **Burattinaio** ha cominciato a rapire i **sackboy** e **sackgirl**, per tramutarli in marionette senza volto chiamate gli “oscuri”. Lo scopo della modalità







in singolo sarà fermare il nemico esplorando mondi bizzarri, accompagnati da personaggi davvero buffi e divertenti. Sono presenti diversi minigiochi, sbloccabili con delle apposite chiavi, che contribuiscono a rendere vario il gameplay. Inoltre il **touchscreen** della console svolge stavolta un ruolo fondamentale: non solo ci permetterà di navigare tra i menù, ma ci assisterà nelle fasi di creazione. In questo modo potremo spostare elementi dei livelli per riuscire a superare gli ostacoli, oppure posizionare gli adesivi in una maniera più semplice ed intuitiva. Tra le note dolenti va segnalata una community che per il momento risulta esigua: non è facile trovare un giocatore per fare una partita, figuriamoci quattro... Altra nota dolente è l'utilizzo del **touchscreen** e del



touchpad posteriore nei momenti in cui dovremo utilizzarli per giocare: far scorrere le dita dallo schermo ai tasti azione non è molto immediato. Sotto il punto di vista tecnico ci sono invece solo lodi: il livello di dettaglio può rivaleggiare tranquillamente con le versioni **PS3** e il sonoro non è da meno. **LittleBigPlanet** è un titolo da avere: ha un'atmosfera particolare che potrebbe non piacere a tutti, ma che di sicuro merita almeno una prova.

VERSIONE: PS VITA

PUBLISHER: SCEA

SVILUPPO: TARSIER

GENERE: PIATTAFORME

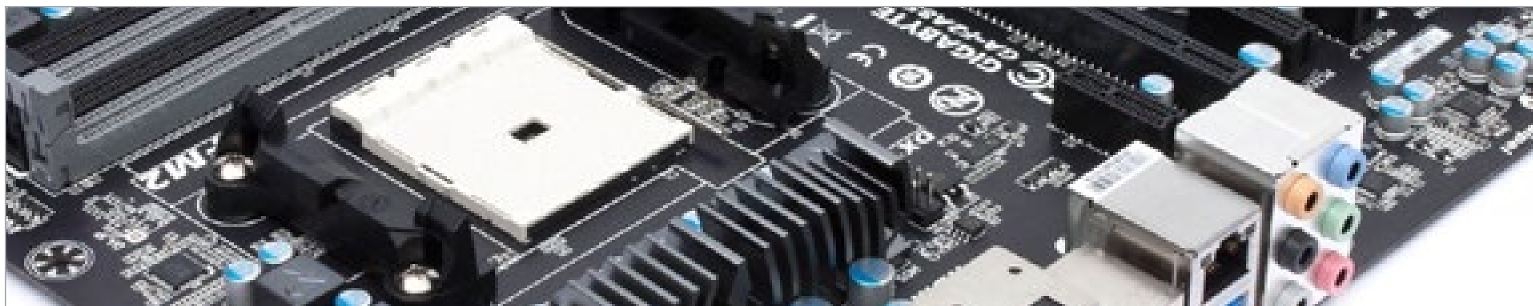
GIOCATORI: MULTIPLAYER

SITO UFFICIALE

Grafica	*88*
Sonoro	*88*
Giocabilità	*84*
Longevità	*90*

COMMENTA

GLOBALE **82**



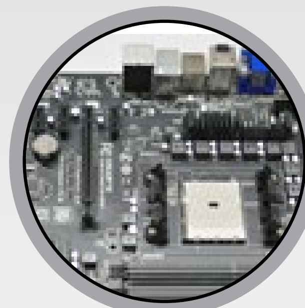


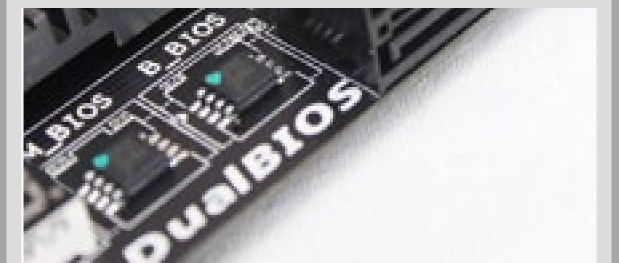
AMD FM2: LE NUOVE SCHEDE MADRI DI GIGABYTE!

Con la tecnologia Ultra Durable 5, garantiscono prestazioni elevate

ARTICOLO completo

Arriva la nuova serie di schede madri targate GigaByte! Si chiama **FM2** ed è la sigla per designare una nuova generazione di periferiche **AMD**, pensate per garantire prestazioni decisamente sopra la media, grazie all'introduzione della tecnologia **Ultra Durable 5**. I risultati migliori spettano al modello **F2A85X-UP4**, che offre risultati sorprendenti anche con i giochi di ultima generazione e dalle specifiche tecniche minime più impegnative. Le schede supportano anche le nuove funzioni **Dual UEFI BIOS 3D**, le visualizzazioni triple e il **Lucid Virtu MVP**. A breve la recensione completa!





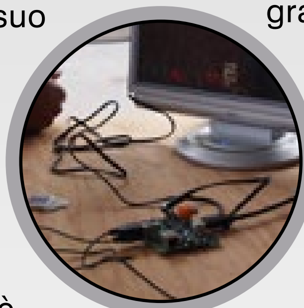


RASPBERRY: IL PC LINUX DA 35 DOLLARI... RADDOPPIA!

La memoria raggiunge i 512 MB ma il prezzo resta invariato...

ARTICOLO completo

Lo scorso mese di aprile la Raspberry Pi Foundation ha presentato il suo **PC** da 35 dollari basato su **Linux** e il successo è stato immediato. In molti hanno chiesto all'azienda di aumentare la memoria a bordo del piccolo **PC** (appena 256MB) e così è arrivato l'annuncio di una nuova versione, in grado di supportare 512MB di memoria. Il prezzo? Rimarrà invariato, sempre 35 dollari. Intanto il download di una versione aggiornata del firmware, che permette di sfruttare l'aumento di RAM, è già stata resa disponibile.





POWERSHOT G1 X: L'ALTA QUALITA' SECONDO CANON

Una fotocamera digitale compatta che sfida persino le reflex!

ARTICOLO completo

La Canon Powershot G1 X è una fotocamera digitale in grado di offrire foto con una qualità davvero alta. Garantisce un'ottima nitidezza del contrasto e colori naturali. Il sensore **Cmos** da **14,3 Megapixel**, al quale va il merito principale del rendimento qualitativo, ha il formato di 18,7 x 14 mm. Integra un display **PureColor II VA** da 7,5 cm, con una risoluzione di 920.000 pixel. Ottima... ma non proprio economica: costa 750 euro!





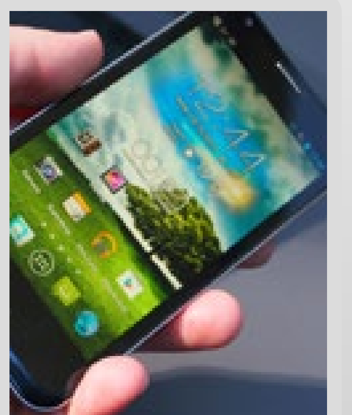


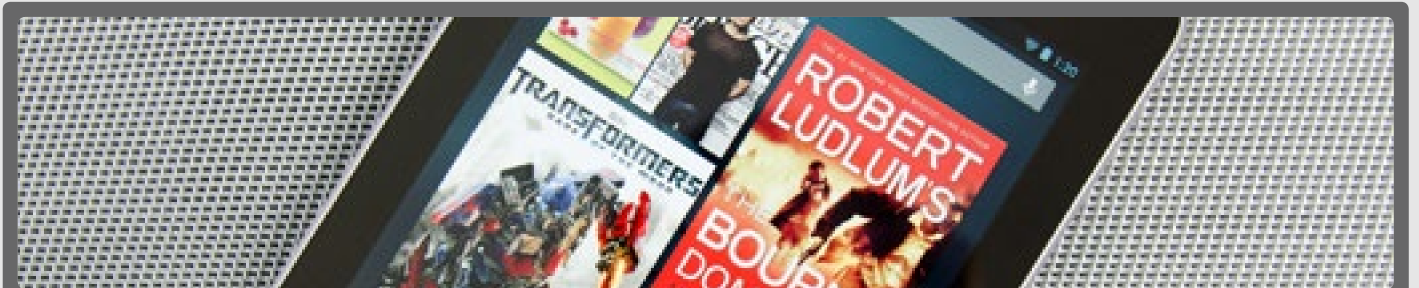
PADFONE ASUS 2: IL CELLULARE CHE DIVENTA TABLET!

Soluzione ibrida che permette di trasformare lo smartphone a piacimento

Arriva il Padfone Asus 2, secondo esperimento ibrido della popolare azienda di Taiwan. Questa piattaforma unisce la struttura di un tablet ad un telefono cellulare, che può essere inserito al suo interno per trasferire in uno schermo più grande il display e le applicazioni in uso. Il tutto si basa su un processore quad-core da **1,5 GHz Snapdragon**. Davvero niente male!









ARRIVA IL NUOVO NEXUS A 32 GB?

In un catalogo online il nuovo tablet di Google...

Uno shop statunitense ha aggiunto nel proprio catalogo il Google Nexus 7 a 32GB. Secondo quanto riportato, non vi sarebbero caratteristiche diverse dal modello base. Al momento non vi sono conferme, ma una mossa del genere prima di natale non sarebbe certo una sorpresa!

PROMETHEUS

RECENSIONE completa

Mario Moschera



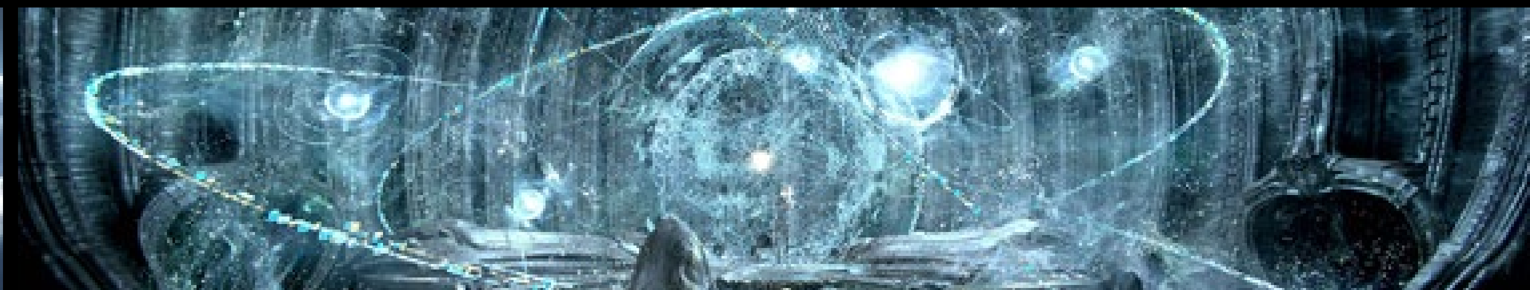




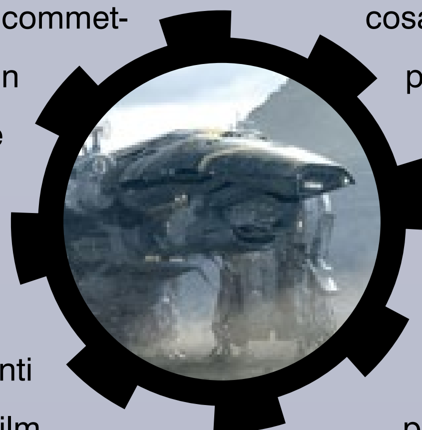

La mia ultima sortita al cinema è stata una cosa da nerd. L'intento era quello di potersi dedicare ad una pellicola la cui fama ha attraversato gli oceani molto prima della sua distribuzione, e il cui trailer lasciava sperare in qualcosa di molto simile ad un capolavoro del genere. Naturalmente sto parlando del nuovo film di **Ridley Scott**, **Prometheus**. Veniamo a noi, io **Ridley Scott** dovrei amarlo incondizionatamente, non solo perché ha diretto uno dei miei film preferiti di sempre (**Un'ottima annata**), ma perché praticamente da solo ha dato vita all'immaginario cyberpunk con il suo leggendario **Blade Runner**. E già che c'era ha diretto pure **Alien**. Come la storia inizi è comprensibilissimo sin dal trailer: una serie di ricercatori trova la stessa configurazione stellare in tutta una trafila di siti archeologici sparsi per il mondo. Una configurazione che convince la **Weiland Corporation** (vi ricorda nulla il nome?) ad organizzare un viaggio stellare per trovare il sistema da cui verrebbero gli *Ingegneri della razza umana*. E qui comincio già a storcere il naso: prima di tutto perché, se tanto mi dà tanto, ingegneri è una zoppa traduzione di *designer*. E secondo poi perché, negli Stati Uniti, sempre più il **darwinismo** viene cancellato dai programmi scolastici in funzione del concetto di designer intelligente, ossia la possibilità che un'entità di qualche tipo abbia favorito lo sviluppo e la crescita della razza umana. L'equipaggio della nave approntata per la ricerca del sistema, il **Prometheus**, dopo





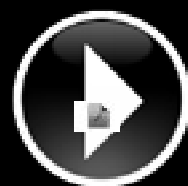


un viaggio lungo due anni trova finalmente la sua fantomatica meta e l'androide che li accompagna organizza i preparativi per l'atterraggio. E purtroppo i luoghi comuni si snocciolano in una sequenza interminabile. I personaggi sono talmente stereotipati da indovinare la fine che faranno con tre quarti d'ora di anticipo. Ci sono i due scienziati, uno burbero e asociale, l'altro nerd e socievole, che finiranno per divenire amici per la pelle. I due copiloti, uno asiatico e l'altro caucasico che continuano a scommettere su tutto. Il capitano di colore, un po' bislacco e sopra le righe, che cita canzoni degli anni '70 ed ha un cuore d'oro. E naturalmente c'è l'algida rappresentante della corporazione che mette l'investimento davanti a tutto. Naturalmente essendo un film



di **Alien**, potete facilmente immaginare come la cosa andrà a finire... Il problema principale con la trama non è tanto la sua prevedibilità, quanto il ritmo che non concede nulla alla suspense, lasciando intuire le evoluzioni dei personaggi con estrema facilità. Il risultato è una pellicola che dal punto di vista scenografico è mozzafiato, ma che presenta una trama ricca di buchi e salti logici. Dopo già mezz'ora di film si comincia a domandarsi la ragione di certe assunzioni, e saranno i 40 minuti tagliati dal montaggio finale ma il risultato è confusionario e deludente. Purtroppo si tratta di un'occasione mancata, abbandonata alle logiche di mercato. Rimane solo una fortuna: che nello spazio nessuno possa sentirti urlare. O piangere. E battere i piedi. Punto.

SPECIALE
GIOCO FLASH



Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

DEMON SHIFT - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON GameStorm

LUIGI'S MANSION 2

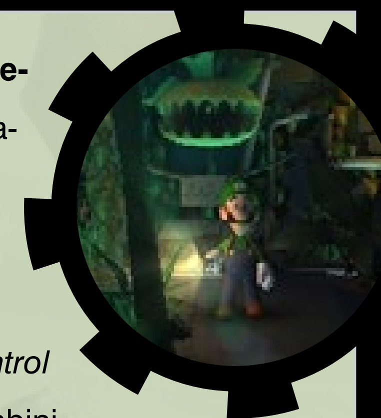
ARTICOLO completo

GameStorm.it



Un ritorno atteso ben 11 anni! Pubblicato ai tempi del GameCube, torna l'avventura 'ectoplasmica' interamente dedicata al fratello di Mario... e questa volt su **3DS**. **Luigi's Mansion 2** porterà al simpatico idraulico pericoli di ogni genere: ci saranno elementi un più cupi rispetto al primo episodio, tanto da introdurre un *Parental Control* che limiterà alcuni contenuti per i bambini al di sotto dei 6 anni. Si prospetta, come da tradizione Nintendo, un gioco emozionante e ricco d'imprevisti!





WONDERBOY IN MONSTER WORLD

RECENSIONE completa

Cesare Arietti








Il capolavoro. Come altro definirlo? Wonderboy in Monster World è uno di quei giochi che capitano una volta soltanto nella storia e che poi vengono dimenticati, senza ricevere gli onori e i sequel che invece meriterebbero. Prendete **Wonderboy in Monster Land**, aggiungete gli enigmi di **Zelda 2** e lo stile grafico dei nemici tipico dei giochi **Taito**, **Rainbow Island** per dirne uno, senza dimenticare una colonna sonora da sogno... ok ci siamo: il gioco di ruolo (quasi) perfetto è nato. Sviluppato nel 1991 da **Westone Bit Entertainment**, il titolo ci mette nei panni di **Shion**, un giovane avventuriero deciso a riportare la pace nel proprio regno. Il tutto attraversando decine di location differenti, incontrando personaggi in cerca d'aiuto, trovando armi, negozi e tesori segreti: niente di più... E allora come è possibile che un gioco del genere possa elevarsi al di sopra di tanti titoli praticamente identici nel concept e nella realizzazione? La risposta è la parola 'equilibrio': tutti gli elementi sono stati studiati con una cura così maniacale da valorizzarsi a vicenda. **Monster World** è il classico gioco che non si può lasciare a metà: una volta iniziato va completato a tutti i costi. Memorabili i cartelli d'informazioni come **You can ride a jellyfish** e le trovate geniali (l'armatura da pigmeo per attraversare i pertugi), oltre alle porte invisibili da scovare osservando la disposizione degli elementi di sfondo. Cercatelo, compratelo, provatelo: dopo vent'anni... il capolavoro non cambia!

